

# Règlement de Hack4Gov 2019

## Généralités

### *Article 1 : principe du hackathon*

Le présent règlement fixe les conditions générales de participation applicables à Hack4Gov, organisé par le SPF Affaires intérieures et le SPF Finances (ci-après également dénommés l'« organisateur »). Le hackathon a lieu les 17 et 18 octobre 2019 à DigitYser, boulevard d'Anvers 40, 1000 Bruxelles (<http://www.digityser.be>). En participant à ce hackathon, chaque participant en accepte le règlement et toutes les éventuelles décisions de l'organisateur. En cas de litige, les décisions de l'organisateur prévalent.

Le présent règlement est régi par le droit belge.

Les organisateurs sont le SPF Affaires intérieures et le SPF Finances en collaboration avec Junction.

## Participation au hackathon

### *Article 2 : inscription et participation*

Quiconque peut s'inscrire au hackathon. Tous les candidats sont les bienvenus, quelles que soient leur nationalité, leur origine, la couleur de leur peau, leur orientation sexuelle ou leurs limitations physiques ou mentales. Les participants au hackathon doivent avoir atteint l'âge de 18 ans au moment de leur participation.

Le hackathon est entièrement gratuit. Nous demandons toutefois aux participants externes une avance de 25 € en cas de non-présentation. Ce montant leur sera remboursé lorsqu'ils se seront présentés et auront participé pleinement au hackathon. Nous cherchons ainsi à nous assurer que les personnes qui s'inscrivent se présentent réellement et ne prennent pas la place d'autres hackers enthousiastes. L'organisateur se réserve le droit de refuser l'inscription d'équipes ou de personnes qui ne remplissent pas les conditions du présent règlement.

L'inscription est uniquement possible via le site web de Hack4Gov ([www.hack4gov.be](http://www.hack4gov.be)) au plus tard le mercredi 16 octobre 2019 à 23 h 59. Sur le site web, cliquez sur le système d'enregistrement Eventbrite, qui vous permettra d'acheter un billet.

Le fait d'avoir acheté un billet ne vous permet pas de participer au hackathon automatiquement. Étant donné que seules 200 places sont disponibles, l'organisation procédera en effet à une sélection complémentaire. La sélection se fait en continu et vous serez informé par e-mail si vous êtes choisi. Si vous ne l'êtes pas et que vous avez payé l'avance de non-présentation, celle-ci vous sera remboursée.

Vous pouvez vous désinscrire sans frais jusqu'à cinq jours ouvrables avant l'événement. Passé ce délai, vous ne pouvez plus vous désinscrire sans frais (même en cas de maladie ou de force majeure) et les frais de non-présentation ne vous seront pas remboursés.

Pour participer au hackathon, les participants apportent leur propre matériel : ordinateur portable, écran supplémentaire (si nécessaire), chargeur, etc. L'organisation fournit des stylos à bille, des Post-its et des toiles d'innovation pour soutenir la mise en œuvre de l'idée. L'organisation fournit également l'électricité, les tables et les chaises, le service de traiteur ainsi que le Wi-Fi.

### *Article 3 : description*

Le hackathon a lieu les 17 et 18 octobre 2019 (de 9 h à 23 h 59 et de 8 h 30 à 20 h). Durant cette période, les équipes auront l'occasion de trouver une solution à l'un des défis proposés et de la présenter. Pour ce faire, ils peuvent faire appel à des coachs qui mettent leurs connaissances et leur expertise à la disposition des participants.

Le 18 octobre, les équipes présenteront leur idée une à une devant un pré-jury. Chaque pré-jury choisit les deux meilleures solutions pour son défi, en fonction des critères définis à l'article 6 du présent règlement. Pour chaque défi, deux équipes pourront se rendre sur la scène principale, où elles présenteront leur idée lors de la cérémonie de clôture.

Le programme complet de l'événement peut être consulté sur le site web [www.hack4gov.be/#agenda](http://www.hack4gov.be/#agenda).

#### *Article 4 : propriété des idées*

Les participants conservent les droits de propriété intellectuelle sur le concept qu'ils ont proposé. L'idée (et tout code associé) imaginée durant le hackathon reste la propriété commune de l'équipe qui l'a eue.

#### *Article 5 : responsabilité de l'organisateur*

L'organisation n'est pas responsable des dommages causés aux participants et à leurs biens en raison de leur participation à l'événement.

L'organisateur n'est pas responsable des dommages, blessures corporelles, accidents ou décès pouvant survenir en conséquence de la participation à Hack4Gov ou de l'attribution de l'un des prix. Pour les employés qui participent à l'événement dans le cadre de leur emploi, les règles du SPF Finances et du SPF Affaires intérieures s'appliquent respectivement.

La connexion à internet mise à disposition n'est pas sécurisée. L'organisation n'est pas responsable des dommages causés par des virus, notamment aux ordinateurs portables. Nous attendons des participants qu'ils prennent au préalable les mesures suffisantes pour protéger leurs ordinateurs portables et leurs équipements.

#### *Article 6 : jury et évaluation*

Avant le jury final, un pré-jury sélectionne deux équipes par défi. Celles-ci pourront présenter leur idée sur la scène principale lors de la cérémonie de clôture. Le jury choisira les lauréats parmi les six équipes sélectionnées.

La présentation de l'idée au pré-jury et au jury dure sept minutes et se déroule en néerlandais, français ou anglais. L'équipe détermine elle-même les modalités de sa présentation et les outils utilisés.

Les idées proposées sont évaluées sur la base des critères suivants :

1. Solution au problème
2. Modèle/plan commercial
3. Qualité et mise en œuvre de la solution
4. Innovation/disruption
5. Originalité et créativité : effet surprise
6. Orientation utilisateur et convivialité
7. Utilisation de données/sources/connaissances ouvertes
8. Faisabilité
9. Impact sur la société, les citoyens et le SPF
10. Étapes suivantes : plan d'action après Hack4Gov

Une note de 1 à 5 est attribuée pour chaque critère. La note maximum est de 50 points.

Le jury se compose de plusieurs personnes expertes des défis à relever. Au moins un membre du jury est issu du SPF Finances et au moins un du SPF Affaires intérieures.

La décision du jury est souveraine. Il n'est pas possible d'introduire un recours contre le déroulement de l'événement, son organisation, ses conditions ou son résultat.

#### *Article 7 : annonce des gagnants*

Les gagnants de Hack4Gov seront annoncés lors de la cérémonie officielle de remise des prix après la délibération du jury.

#### *Article 8 : prix*

Un maximum de trois prix peuvent être attribués par SPF. Le prix varie selon la composition de l'équipe. L'organisateur fait une distinction entre les équipes internes, les équipes professionnelles et les équipes mixtes.

Les équipes internes sont composées exclusivement de membres du personnel du SPF Finances ou du SPF Affaires intérieures. Si elles sont classées à la première, la deuxième ou la troisième place par le jury final, les équipes internes reçoivent un parcours d'incubation d'une valeur de 5 000 € pour développer leur idée.

Les équipes professionnelles s'engagent dans leur participation au hackathon à partir d'une entreprise spécifique. L'entreprise de ces équipes professionnelles reçoit un prix de 5 000 € pour l'idée développée si le jury final désigne son équipe comme la gagnante. Si une équipe professionnelle termine à la deuxième place, elle reçoit un prix de 4 000 €. Si une équipe professionnelle termine à la troisième place, elle reçoit un prix de 3 000 €.

Les équipes mixtes sont composées d'employés d'un des SPF et de membres externes (entreprises, particuliers, étudiants...). Si une équipe mixte remporte le premier prix, chaque membre externe reçoit un prix de 800 € et les membres internes gagnent un parcours d'incubation. Si une équipe mixte remporte le deuxième prix, les membres externes reçoivent un prix de 650 € et les membres internes gagnent un parcours d'incubation. Si une équipe mixte remporte le troisième prix, les membres externes reçoivent un prix de 500 € et les membres internes gagnent un parcours d'incubation.

Les parcours d'incubation remportés ne peuvent être transférés ou échangés contre des espèces.

#### *Article 9 : données à caractère personnel*

L'organisateur garantit que les données que vous communiquez seront collectées et traitées de manière juste et licite, conformément à la loi du 30 juillet 2018 relative à la protection de la vie privée à l'égard du traitement des données à caractère personnel (la « loi sur la protection de la vie privée ») et, depuis le 25 mai 2018, au règlement général sur la protection des données (« RGPD »). En saisissant vos données personnelles, vous déclarez que les informations fournies à votre sujet sont véridiques, exactes, complètes et à jour. Conformément à la loi sur la protection de la vie privée, vous avez le droit d'accéder à vos données à caractère personnel. Vous avez le droit de demander sans frais la rectification ou la suppression de toutes les données vous concernant qui, dans le cadre du traitement susmentionné, sont incomplètes ou non pertinentes.

Des photos seront prises et un film sera réalisé par l'organisateur au cours de l'événement. Ces photos et ce film peuvent être utilisés pour publication ultérieure. Si vous vous opposez à l'utilisation de photos ou d'autres supports visuels sur lesquels vous apparaissez, veuillez le signaler à l'organisation lors de l'inscription sur place, au plus tard le 17 octobre 2019 à 10 h. On vous remettra alors une étiquette indiquant clairement que vous ne souhaitez pas être photographié ou figurer sur les images.

Les photos et les vidéos seront publiées sur les pages de nos réseaux sociaux et diffusées en interne au sein du SPF Finances et du SPF Affaires intérieures. Elles pourront ensuite être partagées, likées et commentées (« commentaires ») par d'autres utilisateurs des réseaux sociaux.

#### *Article 10 : déroulement*

L'organisateur assure le bon déroulement du hackathon et détient l'autorité finale concernant toute contestation. En cas de force majeure ou afin de garantir le bon déroulement du hackathon, elle peut prendre toutes décisions qui, temporairement ou définitivement, raccourcissent, reportent, modifient, transfèrent, prolongent ou annulent le hackathon ou toute partie ou phase de celui-ci. Pour les mêmes raisons, l'organisateur peut apporter des modifications ou ajouts au présent règlement, qui en font alors partie intégrante. Ces ajouts vous seront communiqués au plus tard le jour du hackathon. En aucun cas l'organisateur ne peut être tenu responsable de ces changements. Malgré toutes les précautions prises par l'organisateur pour l'organisation du hackathon, il ne peut être exclu que des informations soient incomplètes, incorrectes ou insuffisantes (p. ex. erreurs d'impression). De telles erreurs n'engagent pas l'organisateur et ne peuvent lui être opposées.

*Article 11 : accès au règlement du concours*

Le règlement du concours peut être consulté sur le site [www.hack4gov.be](http://www.hack4gov.be) Il peut être envoyé par e-mail à ceux qui en font la demande tant que le hackathon n'a pas commencé et que les inscriptions sont en cours.

Le règlement doit être signé pour accord lors de l'événement, avant que le hackathon ne débute. L'organisation fournit un nombre suffisant d'exemplaires à signer.